

## Ensino-aprendizagem da tabela periódica com o uso do jogo Memória Elementar.

Dandara Tomaz Pereira(IC)\*, Eloise Aparecida Rodrigues(IC), Lenilson Oliveira Paula Silva(IC), Juliana Silva Borges(IC), Katiúscia Daiane Ferreira(PQ). \*[dandara\\_tomaz@hotmail.com](mailto:dandara_tomaz@hotmail.com).

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás – Câmpus de Itumbiara.

Palavras-Chave: ensino de química, tabela periódica, jogos lúdicos.

### Introdução

A maneira como a química vem sendo abordada nas escolas por alguns professores, tem contribuído para a difusão de concepções distorcidas dessa ciência, uma vez que os conceitos são apresentados de forma puramente teórica, como algo que se deve memorizar e que não se aplica a diferentes aspectos da vida cotidiana.

As atividades lúdicas no ensino de química têm sido muito bem recebidas nos últimos anos, mais do que isso, têm sido encaradas como um instrumento motivador, atraente e estimulante no processo de construção do conhecimento<sup>1</sup>.

O presente trabalho teve como objetivo proporcionar ao aluno um primeiro contato com a tabela periódica usando um jogo lúdico chamado de Memória Elementar, que mostra a presença dos elementos químicos no cotidiano fazendo com que essa identificação melhore seu interesse pela ciência química.

### Resultados e Discussão

A aplicação do jogo se deu em uma turma de 1º ano do ensino integrado Técnico em Química do IFG- Câmpus de Itumbiara. Num primeiro momento a professora fez uma exposição sobre a Tabela Periódica e os alunos, neste contato inicial, tiveram uma grande dificuldade para internalizar o conteúdo, tendo em vista que o consideraram muito extenso e complexo. No segundo momento dividiu-se a turma em dois grupos para a aplicação do jogo Memória Elementar. A cada fase um integrante de cada grupo era escolhido para representá-lo, de modo que se estabelecia uma competição durante o desenvolvimento. Depois foi realizada pelos alunos e professora uma avaliação do jogo e sua aplicabilidade no ensino de química.

A professora relatou que em aulas posteriores à da aplicação do jogo, ela pôde notar um crescimento do conhecimento dos alunos, pois segunda ela “os alunos passaram a se interessar mais pelo conteúdo porque essa interação com o cotidiano deles consegue desmistificar a ideia de complexidade da ciência química. E os alunos já me questionavam quando iriam jogar novamente outro jogo”.

A avaliação feita pelos alunos foi relatada antes, durante e depois a aplicação do jogo.

Inicialmente procurou saber o que os alunos esperariam do jogo e o que eles achavam dessas aulas diferenciadas. A maioria respondeu que esperava fixar melhor o conteúdo que até então estava abstrato e que gostavam dessas aulas diferenciadas, mas que eram poucas utilizadas.

Durante a aplicação do jogo pôde-se observar que os alunos foram surpreendidos com o uso de alguns elementos no cotidiano. À medida que foram surgindo dúvidas, as mesmas foram sendo sanadas e algumas deixadas como pesquisa para casa.

Após a aplicação pediu-se aos alunos que relatassem como foi a experiência com o jogo e se houve alguma aquisição de conhecimento. Os relatos dos alunos foram bastante interessantes, como por exemplo, o do Aluno A: “o jogo é bastante intuitivo, o uso da brincadeira facilita o aprendizado incentivando as pessoas a aprenderem em forma de brincadeira, poderia ser usado em varias matérias”. O Aluno B disse: “Aprendemos bastante sobre os elementos químicos que nós não sabemos para o que era aplicado no nosso cotidiano, aprendemos quais os símbolos e os nomes que a gente não sabia”.

Com os relatos dos alunos pôde-se dizer que esse trabalho alcançou seu objetivo, pois os alunos participaram integralmente do jogo, trabalhando em grupo, com aproveitamento e rendimento dos estudantes na aula.

### Conclusões

A realização deste trabalho foi de grande relevância, com ele pode-se perceber que os alunos necessitavam somente de algo que prendesse a sua atenção e que fosse agradável. O professor é o grande responsável de buscar esse incentivo, pois é necessário e oportuno, tornar flexível seus planos de aula e incluir sempre uma atividade que ajude os alunos na construção do conhecimento.

### Agradecimentos

Aos alunos e professores envolvidos neste trabalho e ao IFG – Câmpus Itumbiara que disponibilizou a sua estrutura para a realização deste projeto.

<sup>1</sup>SANTANA, E.M. O Ensino de Química Através de Jogos e Atividades Lúdicas Baseados na Teoria Motivacional de Maslow. Monografia de Conclusão de Curso, 2006, 62p. Ilhéus, Ba.